UFO: Вторжение.

Вступление.

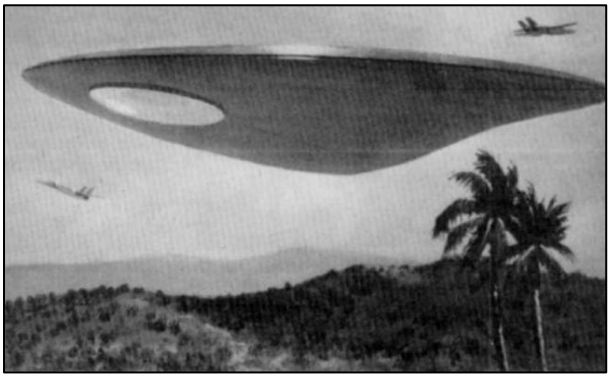
«Бип… бип… бип…»
(первый искусственный спутник Земли, СССР)

2024 год. Пилотируемый космический корабль НАСА «Breakthrough», запущенный на несколько лет позже, чем планировалось, достигает Красной планеты – Марса. Посадка проходит в штатном режиме, команда находится на постоянной связи с центром управления на мысе Канаверал. После нескольких сообщений об обнаружении чего-то странного (содержание сообщений было тут же засекречено) связь с командой “Breakthrough” пропала, последний сеанс связи длился 12,44 секунды, и кроме сильнейших помех можно было разобрать лишь крики: «*This… … they ar…… …ill us all! … … … Oh, my g…*».

Через месяц внезапно пропала связь со спутниками Mars Reconnaissance Orbiter и Mars Express, наблюдавшими за поверхностью планеты. Астрономы засекли лишь яркие вспышки взрывов.

Еще через несколько месяцев на разных континентах Земли учащаются свидетельства присутствия НЛО – серебристые диски в небе, не скрывающиеся от глаз наблюдателей, похищения и умерщвления домашнего скота, таинственные круги на полях, исчезновения людей, эпидемии почти не поддающихся лечению заболеваний, вызванных вирусами и бактериями явно неземного происхождения – «шри-ланкийская чума», «конголезский грипп», «панамская язва»… Паника охватила многие государства, и только те страны, которые оказались способны применить к восставшим самые жестокие методы – преуспели и сохранили свою государственность. Большая же часть планеты оказалась ввергнутой в гражданские войны; кровопролитные восстания и военные хунты стали нормой для большинства населения Земли.

Сохранившие порядок в своих границах страны были вынуждены закрыть границы для беженцев и использовать военную силу для захвата контроля над ресурсами более слабых соседей. Кроме того, в январе 2027 года, когда угроза НЛО приобрела невиданные масштабы и стало очевидно, что полномасштабное вторжение – лишь вопрос считанных месяцев, в Женеве собрались лидеры самых влиятельных и могущественных государств Земли – те, кто стальным кулаком смог переломить хребет всем недовольным в своей стране. США, Канада, Мексика, Аргентина, Бразилия, ЮАР, Россия, Китай, Япония, Австралия, Индия, Египет, Саудовская Аравия, Германия, Франция, Великобритания, Италия,



Испания и Швейцария – вот страны, которые приняли историческое решение о создании и спонсировании проекта сил Земной обороны – TerraCom (Terrestrial Combat Forces) .

Основная подземная база TerraCom «*Понтий Пилат*» была построена в недрах горы Риги, что в центральной Швейцарии, второстепенные базы, оснащенные лишь радарами и с минимальным обслуживающим персоналом, были расположены: «*Ковбой Джон*» - в штате Техас, «*Око Аменхотепа*» – на юге Египта, «*Медвежий Коготь*» – в тайге под Красноярском, «*Колесница Шивы*» – в Индии. Базы оснащены самыми передовыми изобретениями ученых Земли, кроме того, на «Понтии Пилате» есть собственные лаборатории, проводящие наиболее смелые эксперименты. «Понтий Пилат» управляется генералом Мартеном Ван дер Аарусом, который отчитывается об успехах Земной обороны непосредственно перед советом стран-учредителей.

Раздел 1. Начало Игры.

«Ты служил в вооруженных силах своей страны. Ты получил высшее образование. Ты патриот своей страны и планеты Земля. Тогда ты нужен нам. Ты нужен человечеству. TerraCom – это твое будущее. Вместе мы победим!»
(агитационный плакат TerraCom)

Персонажи являются только что набранными на «Понтий Пилат» новобранцами. Их набрали в наиболее малочисленный отряд, которому придется брать на себя не только работу по уничтожению чужих, но и выполнять более тонкие миссии, где много человек только помешают. Кроме них, на базе уже есть 3 отряда бойцов, уже участвовавших в столкновениях с чужими – это «Дева Мария», «Тигры Пророка» и «Черная Пехота».

Характеристики персонажа:

Единицы Времени – показывают, сколько действий сможет совершить персонаж в свой ход.
Здоровье – мера жизнеспособности персонажа, если она падает до отрицательного значения, персонаж, скорее всего, погибнет (если только он не оглушен).
Энергия – значение, постепенно уменьшающееся во время активных действий. При ее падении до нуля персонаж не может ничего делать, пока не отдохнет и не восстановит запас сил. Восстанавливается стимулянтами или отдыхом.
Храбрость – моральные силы персонажа, в случае временной потери этой характеристики персонаж может просто запаниковать или, обезумев, начать палить во все стороны. Настоящий солдат должен храбро смотреть в лицо смерти!

Реакция – от ее значения зависит очередность хода, а также при высоких значениях есть шанс выстрелить во внезапно обнаруженного врага до того, как он поджарит тебя из своего инопланетного оружия.
Сила – способность нести большой вес, также влияет на вред в ближнем бою.
Интеллект – не самый ценный параметр для спецназовца, но впрочем, может и пригодиться, особенно если персонаж является медиком или ученым.
Стрельба – меткость стрельбы из любого оружия, бьющего на расстоянии, от огнеметов до тяжелой авто-пушки.
Метание – меткость метания гранат и всего остального.
Ближний Бой – меткость и успешность попадания в ближнем бою, будь это нано-штык винтовки или шокер.
Пси-стойкость – показывает силу сопротивляемости разума пси-воздействиям, а также стрессоустойчивость.
Пси-сила – показывает мощь разума и способность подавлять врага силой своей мысли.

Генерация персонажа:

Игрок может выбрать национальность своего персонажа. Это в незначительной степени оказывает влияние на характеристики персонажа. После того, как национальность персонажа определена, на каждую характеристику поочередно кидается указанный в описании кубик(и) и к результату прибавляется значение из таблицы.

Национальность:	***Европ.***	***Русск.***	***Амер.***	***Кит.***	***Негр***	***Араб***
На каждую из этих двух характеристик кидается 1д4 + значение. С уровнем каждая растет на +1. Уровень – это повышение в звании. Все остальное – это лишь опыт.						
Единицы времени:	+3	+2	+3	+4	+4	+3
Здоровье:	+6	+8	+6	+5	+7	+6
На каждую из этих пяти характеристик кидается 3д10 + значение. После сессии некоторые из них, которые активно и целенаправленно использовались, могут вырасти на 1дX значение, где X – количество успешных использований за сессию, оказавших важное влияние на ход игры (Реакция как инициатива не считается).						
Энергия:	+35	+25	+30	+30	+35	+30
Храбрость:	+25	+40	+30	+30	+25	+30
Реакция:	+30	+30	+30	+35	+25	+30
Сила:	+25	+35	+30	+25	+45	+30
Интеллект:	+30	+30	+20	+30	+25	+30
На каждую из этих трех характеристик кидается 4д10 + значение. После сессии они могут вырасти (при убийстве врагов, разумеется) на произвольное значение на усмотрение Мастера, но, как правило, не более чем на 1д10.						
Стрельба:	+35	+35	+35	+25	+20	+30
Метание:	+30	+20	+35	+25	+35	+30
Ближний Бой:	+30	+35	+30	+35	+30	+30
На эту характеристику кидается 10д10. Характеристика почти не имеет шансов вырасти.						
Пси-стойкость:	+0	-5	+0	+5	-5	+0
Эта характеристика временно скрыта (=0) и может быть сгенерирована только после определенной тренировки. На эту характеристику кидается 1д10 + значение. При успешном использовании растет на 1дX, где X – кол-во успешных использований за сессию.						
Пси-сила:	+20	+25	+15	+25	+15	+20

Другие параметры:

Броня – показывает уровень защищенности персонажа от вражеского огня и различных типов повреждений. Значение брони вычитается из наносимого оружием вреда перед применением повреждений. Также броня может иметь другие эффекты, вроде защиты от огня или сопротивляемости оглушающим эффектам.

Бонус характеристики – цифра, являющаяся десятками какой-либо из основных характеристик. Бонус характеристики может быть прибавлен к результатам различных бросков кубика, например, ½ бонуса Силы (округленное вниз) прибавляется к броскам на повреждение в ближнем бою.

Способности:

Полученные очки опыта персонаж может тратить на собственное развитие, как ему будет угодно. Развитие персонажа состоит не только в автоматическом росте характеристик, игравших ключевую роль в прошедшей сессии, но и в трате опыта на способности. Некоторые из них можно выбрать только в начале игры! В начале игры персонажу дается +400 хр, которые он может распределить на желаемые способности.

Способность	ХР	Описание
Быстрота	200	+2 Единицы времени
Обоерукость ☻	200	нет штрафа -20% при стрельбе из оружия в левой руке
Отличное здоровье	200	+2 к Здоровью
Энерджайзер*	100	+5% к Энергии
Бесстрашие*	100	+5% к Храбрости
Шестое чувство*	100	+5% к Реакции
Могучие мускулы*	100	+5% к Силе
Пытливый ум*	100	+5% к Интеллекту
Стрелок*	100	+5% к Стрельбе
Твердая рука*	100	+5% к Метанию
Восточ.единоборства*	100	+5% к Ближнему Бою
Железная воля	300	+10% к Пси-стойкости
Анатомия чужих **	100	+10% чекам любых попаданий против чужих
Медик	200	использование медикита или наномеда занимает 1 ЕВ вместо 2 ЕВ
Terra-хирург ✪	500	увеличивает скорость восстановления на базе в 2 раза
Пилот	200	дает возможность управлять военным самолетом
Terra-пилот ✪	500	дает возможность управлять летающими тарелками
Инженер	200	починка занимает 2 ЕВ вместо 4 ЕВ, +20% к чеку Инт на успех
Terra-инженер ✪	500	может чинить базы и летающие тарелки
Ученый	200	может при чеке Инт использовать неизвестные технологии
Terra-ученый ✪	500	+20% к чекам попадания против механики, +10% к Интеллекту
Пси-тренировка * ✪	200	+10% к Пси-силе
Быстрая перезарядка	100	перезарядка занимает 2 ЕВ вместо 3 ЕВ
Штурмовик	200	любая стрельба требует на -10% ЕВ меньше
Любимое оружие*	200	точность любимого оружия +10% при любом типе стрельбы
Снайпер ***	100	+10% к точности оружия при Прицельной стрельбе, -10% Очередью.
Пулеметчик ***	100	+10% к точности оружия при стрельбе Очередью, -10% Прицельно.
Религиозный ☻	100	+1д4% к Пси-стойкости, +1д4% к Храбрости
Атеист ☻	100	+1д4% к Интеллекту, +1д4% к Пси-силе
ВыпускникОксфорда ☻	200	+1д10% к Интеллекту

Боксер ☻	200	+1д10% к Ближнему Бою
Спецназовец ☻	300	+1д10% к Стрельбе
Похищенный НЛО *** ☻	300	-1д10% Храбрость, +20% Пси-стойкость
Свидетель НЛО *** ☻	200	-1д5% Храбрость, +10% Пси-стойкость
Примесь крови **** ☻	200	можно заменить бонус сходной хар-ки на бонус другой расы

* эта способность может быть взята 4 раза, но каждый раз ее стоимость возрастает на +100 хр.
** нужно выбрать конкретную расу чужих, умение можно брать несколько раз за ту же цену.
*** эти 2 соседствующие в таблице способности несовместимы друг с другом.
**** например, Макс создал мощного негра Мохаммеда Али, его Стрельба получилась равной 41%, а Метание – 52%. Но Макс хочет, чтобы Мохаммед стрелял из тяжелой авто-пушки и разносил чужих на куски вонючей плоти. Поэтому он решает, что у Мохаммеда Али будет примесь арабской крови, и он меняет местами свою Стрельбу и Метание араба. После применения модификаторов его Стрельба равна 51%, а метание – 47%. Вот так гораздо лучше!
☻ эта способность может быть взята только при генерации персонажа.
✪ на усмотрение Мастера требуется специальная тренировка или Способности-пререквизиты.

Стартовая экипировка:

Зависит от момента вступления персонажей в игру. В самом начале игры это может быть лишь одно основное оружие плюс пистолет и армейский нож, а также запас патронов и медикит либо сенсор движения.

Позже Мастер может дать персонажам доступ к новейшим изобретениям ученых TerraCom (особенно, если персонажи этому поспособствуют, преуспев в захвате технологий пришельцев) – лазерному оружию, нанотехнологиям, более совершенной броне и т.д.

Начисление опыта:

Каждый персонаж может получить за сессию от +50 хр до +200 хр (или даже больше на усмотрение Мастера), в зависимости от успешности своих действий, отыгрыша, интересных идей и эффективности взаимодействия всей команды. Полученный опыт может быть потрачен на приобретение новых способностей.

☻☻☻

Раздел 2. Сражение.

«Враг из космоса не знает пощады. Так забудьте и вы о ней тоже! Будьте настоящими сыновьями Земли – и уничтожьте это дерьмо, вторгшееся на нашу планету!»
(полковник TerraCom Массимо Труни)

Сражение – неотъемлемая часть борьбы землян за выживание, против превосходящей угрозы инопланетного вторжения. В этом разделе рассмотрены правила наземного сражения; правила, касающиеся сражения в атмосфере Земли, рассмотрены в Разделе 3 - Небоевые взаимодействия.

Перед боем:

Очень важным фактором, влияющим на условия, в которых проходит сражение, является местность. Это может быть зачистка от иноземного присутствия высокогорной деревушки, затерянной в Тибете, битва в коридорах Пентагона, куда высадился террор-отряд чужих, операция в джунглях

Амазонки, ставящая целью захват сбитой летающей тарелки, или же охрана мирной демонстрации в поддержку правительства, спонсирующего проект TerraCom и многое другое.

Различные препятствия, находящиеся на поле сражения, могут обеспечивать укрытие, закрывать обзор, мешать передвижению, служить оружием, быть уничтоженными, нести скрытую опасность и прочее.

Мастер, определяя игромеханические эффекты, зависящие от местности и условий, может пользоваться следующими базовыми правилами, но волен оставлять все на свое усмотрение:

Местность **Особенности**

Джунгли движение на 1 кв требует 2 ЕВ; огонь, ведущийся по присевшему персонажу идет со штрафом -15% к чеку (он считается за частичным прикрытием); затратив все ЕВ в раунд, можно гарантировано найти полное прикрытие (чек Инт, чтобы заметить персонажа, если на него в этот момент никто не смотрел), стрельба по такому персонажу с -50% к чеку Стрельбы.

Снег движение на 1 кв требует 2 ЕВ.

Лед движение на 1 кв за 1 ЕВ требует чека Реакции, чтобы не упасть. Можно тратить 2 ЕВ на движение на 1 кв – в этом случае чеки не требуются.

Улицы движение может требовать 2 ЕВ в случае движения через толпу людей; затратив 50% ЕВ в раунд, можно гарантированно найти частичное прикрытие, стрельба по персонажу с -15% к чеку; затратив все ЕВ в раунд, можно гарантированно найти частичное укрытие, стрельба по такому персонажу с -75% к чеку, пока укрытие цело; большое количество гражданских лиц; если скрываться за толпой – она считается полным прикрытием (-50% к чеку).

Завод затратив 50% ЕВ в раунд, можно гарантированно найти частичное прикрытие (стрельба по персонажу с -15% к чеку); затратив все ЕВ в раунд, можно гарантированно найти полное укрытие (персонажа заметить невозможно, линии стрельбы нет), стрельба по такому персонажу с -100% к чеку; небольшое количество гражданских; опасная среда (можно повредить цистерны с взрывчатыми веществами, либо с химикатами или опасными газами).

Пожар горящее пространство (поле, лес, дом) наносит 1д6 огненного вреда в раунд, персонаж должен каждый раунд, пока находится на горящем пространстве, кидать чек Реакции, или загораться. В этом случае он автоматически получает 1д6 вреда в раунд, этот вред игнорирует броню. Чтобы потушить себя, персонаж должен затратить все ЕВ в раунд и выкинуть чек Реакции. Кроме того, персонаж получает 1 Оглушающий вред в раунд от вдыхания CO_2. Кроме того, все персонажи, находящиеся за огненной завесой, считаются частично прикрытыми (-15% к чеку).

Дым находясь в дыму, персонаж вдыхает CO_2, образующийся в результате горения. Так можно очень быстро потерять сознание – так как персонаж получает 1д4 Оглушающего вреда в раунд, находясь в задымленном пространстве. Кроме того, все персонажи в дыму считаются частично прикрытыми (-15% к чеку Стрельбы).

Инициатива:

Когда бой начинается, необходимо определить очередность хода персонажей и их противников. Для этого кидается противопоставленный чек Реакции всех участников боя. Персонаж с наилучшим результатом действует первым в течение каждого раунда, остальные – за ним.

Персонаж может намеренно отсрочить свой ход, но в этом случае он должен ждать, пока не сделают свой ход все остальные участники боя – только после этого он может воплотить свою заявку.

Боевой раунд:

Бой поделен на условные временные единицы – раунды. Каждый персонаж в свой ход может совершить определенное количество действий, их число ограниченно параметром ЕВ персонажа (его единицами времени). Например, передвижение на 1 кв требует 1 ЕВ, доступ к рюкзаку – 1 ЕВ, перезарядка – 3 ЕВ, выхватывание оружия – 1 ЕВ, использование медикита – 2 ЕВ, присесть или встать – 2 ЕВ, поднять предмет с земли – 4 ЕВ, лечь или подняться – 4 ЕВ, выбить дверь – 2 ЕВ, бег – 0,5 ЕВ (минимум 1 ЕВ и минимум 2 кв, округляется вверх). Такие действия, как стрельба, метание, взвод гранаты, использование пси-усилителя,

итд – требует %-ное количество ЕВ (округление по правилам математики до десятых долей, если не указано иначе).

В свой ход персонаж совершает действия в желаемой последовательности, после чего временно теряет -5% Энергии, если он передвигался или сражался. При потере Энергии до 0% персонаж слишком сильно устал, и он не может стрелять или двигаться – ему нужно отдышаться и придти в себя. За раунд отдыха восстанавливается 10% Энергии.

В случае, если в результате движения персонаж появляется в зоне обзора врага или он просто двигается в этой зоне, то тот имеет шанс совершить Немедленное действие - выстрелить или нанести иную одну свободную атаку по противнику имеющимся оружием. Противником делается чек Реакции и в случае его успеха – враг стреляет 1 раз с минимально возможным шансом попасть.

Если же персонаж в этот раунд не совершает никаких действий, связанных с затратой ЕВ, его чек Реакции в таком случае пойдет с бонусом +20%, и кроме того, его значение Реакции в этот раунд получит бонус, равный значению его ЕВ.

Действия:

Атака. Требует определенного % ЕВ от полных ЕВ персонажа. Стрельба Очередью означает, что делается 3 выстрела один за другим. Делается чек Стрельбы, либо Ближнего Боя - в случае успешного попадания, персонаж наносит вред врагу. Из наносимого оружием ущерба вычитается значение брони цели, применяются, если нужно, особые модификаторы, и нанесенный вред вычитается из значения Здоровья цели. В случае броска на 01-05% происходит Критическое попадание (см. ниже), в случае броска на 96%+ происходит Критический промах (см. ниже). Персонаж, стреляющий на ½ или меньшей дистанции оружия – получает +25% бонус к чеку Стрельбы. Персонаж, стреляющий на большую дистанцию, чем дистанция оружия, получает -10% к чеку Стрельбы за каждый квадрат расстояния до минимума 0% шанс попадания. Промах на каждые 10% означает, что выстрел ушел на 1 кв левее или правее цели (поражаются другие цели/предметы на поле боя, если они занимают этот квадрат), но не далее 5 кв.

Приседание. Требует 2 ЕВ. В присевшего персонажа сложнее попасть на -5% к чеку Стрельбы. Также дает +5% бонус к чеку Стрельбы персонажа.

Залегание. Требует 4 ЕВ. В лежащего персонажа попасть сложнее на целых -10%, сам персонаж получает +10% бонус к своим чекам Стрельбы.

Метание. Требует 25% ЕВ. Обычно перед метанием нужно еще выдернуть чеку гранаты – это требует еще 50% ЕВ. Промах на каждые 10% означает, что граната или метаемый предмет приземлился на 1 кв в стороне от цели (кидается 1д8 для определения места падения), но не далее 5 кв.

Передвижение. Требует 1 ЕВ, иногда 2 ЕВ или даже больше (если передвижение, например, ползком). Провоцирует Немедленное действие противником, чья Реакция выше, чем у персонажа.

Бег. Требует 0,5 ЕВ (минимум 1 ЕВ за 2 кв). Стрельба в результате Немедленного действия по бегущему персонажу получает +10% к чеку Стрельбы.

Выбивание/Открывание двери. Требует 2 ЕВ. Для успеха выбивания требуется чек Силы, модифицированный в зависимости от условий. Иногда нужно несколько успешных чеков, чтобы выбить крепко закрытую дверь.

Состояния:

В результате собственных действий, либо действий противника, персонаж может оказаться в различных состояниях, описанных ниже:

Ранен: при каждом ранении, снимающем Здоровье, персонаж кидает 1д20, и сравнивает значение кубика с его текущим уровнем здоровья. Если значение на

кубике меньше или равно значению Здоровья, то персонаж просто ранен. Кровотечения либо нет, либо оно слишком несерьезное, чтобы на него обращать внимание. Он может действовать так же, как действовал до этого (впрочем, в раненом состоянии это не всегда разумно). Если же значение на кубике больше Здоровья, то персонаж считается Тяжело раненым.

Тяжело ранен: тяжелые ранения, нанесенные персонажу, суммируются. Тяжело раненый персонаж каждый раунд имеет шанс потерять 1 Здоровье, равный количеству его тяжелых ран * 10. То есть персонаж с 4 тяжелыми ранами имеет шанс потерять 1 Здоровье – 40% в раунд. Также тяжелые ранения причиняют кумулятивные штрафы - -10% к чеку Стрельбы любым оружием в случае ранения руки или головы, -10% к Интеллекту в случае ранения головы; -1 ЕВ в случае ранения ноги, -10% к Энергии в случае ранения туловища. Для определения места ранения кидается 1д6: 1 – левая нога, 2 – правая нога, 3-5 – туловище, 6 – левая рука, 7 – правая рука, 8 – голова. Если рана причинена Критическим попаданием, нужно обратиться к соответствующей таблице для определения места попадания.

Смертельно ранен: персонаж, находящийся в 0-1 единицах Здоровья, считается смертельно раненым. Его ЕВ и текущая Энергия уменьшаются на -50%, и любое действие, тратящее > 1 ЕВ, вызывает автоматическую потерю 1 Здоровья.

При смерти: персонаж, находящийся в от -1 до -3 единицах Здоровья, медленно умирает, теряя -1 хит в раунд. Когда персонаж достигает -4 хитов – он мертв (впрочем, лучшие Terra-хирурги могут еще попробовать чек Интеллекта и потратить 100% ЕВ, чтобы оживить персонажа, пока он не достиг окончательной точки невозврата - -6 хитов – тогда даже их умение реанимации бессильно).

Паника: в случаях, когда Храбрость персонажа опускается ниже 20%, персонажу требуется сделать чек Храбрости, чтобы преодолеть страх и панику, охватившую его. В случае паники персонаж должен кинуть чек Интеллекта, чтобы избежать Безумия. Если Интеллект прокинут, то делается чек 1д4 и персонаж должен - 1) бежать к врагам; 2) бросить все, что у него в руках и замереть на месте; 3) бежать от врагов; 4) упасть на землю и не двигаться. Каждый последующий раунд персонаж должен делать новый чек Храбрости, чтобы преодолеть панику. В случае успеха, он восстанавливает +20% Храбрости.

Oregon 1927

Безумие: проваленный чек Интеллекта в случае Паники ведет к Безумию. Персонаж начинает тратить все свои ЕВ, чтобы беспорядочно палить во все стороны. Направление стрельбы выбирается случайным броском кубика 1д8. Безумие длится 1д4 раунда, после чего персонажа охватывает обычная Паника.

Оглушение: некоторые виды вооружения, такие как шокер, например, наносят Оглушающий вред. Этот вред причиняется Здоровью персонажа, но, в отличие от обычного вреда, несмертелен, и персонаж может даже оказаться хоть в -15 единицах Здоровья от Оглушающего вреда – и все равно будет жив, просто очень надолго выведен из боя. Оглушающий вред восстанавливается автоматически на +1 за каждые 10 раундов боя, либо может быть восстановлен применением медикита. Некоторые чужие частично невосприимчивы к Оглушающему вреду, также и некоторые виды брони

дают персонажам частичную или полную защиту от Оглушения. В этом случае поглощается определенный процент такого вреда, указанный в описании чужого или брони терракомовца.

Критическое попадание:

Происходит при броске кубика на 1%-5%, а также любое попадание по Смертельно Раненому персонажу также считается критическим автоматически. В случае критического попадания персонаж может кинуть чек Реакции, чтобы избежать дополнительного эффекта. В случае успеха чека ему причиняется обычный вред. В случае провала требуется применить дополнительные эффекты, и персонаж автоматически получает +1 Тяжелое ранение (1д20 на шанс Тяжелой раны кидать не требуется). Для определения эффектов кидается 1д10, из броска вычитается значение Брони персонажа и результат сравнивается с таблицей:

ББ патроны (сюда же относятся ножи)

Бросок	Эффект
1	прострелена левая нога, передвижение на 1 кв требует 4 ЕВ
2	прострелена правая нога, передвижение на 1 кв требует 4 ЕВ
3	прострелена левая рука, невозможно ничего держать в ней
4	прострелена правая рука, невозможно ничего держать в ней
5	касательная рана в туловище, -1 Здоровье, -10% Энергии
6	задета голова, -1 Здоровье, +1д4 Оглушающего вреда
7	огнестрельная рана в живот, +3 Тяжелых ранения, -30% Энергии
8	тяжелая рана головы, -1д4 Здоровья, +2 Тяжелых ранения
9	выстрел в сердце, мгновенная смерть
10	выстрел в голову, пуля пробивает мозг – кровавая смерть

РР боеприпасы

Бросок	Эффект
1	ранена левая нога, передвижение на 1 кв требует 3 ЕВ
2	ранена правая нога, передвижение на 1 кв требует 3 ЕВ
3	ранена левая рука, стрельба этой рукой с -25% к чеку Стрельбы
4	ранена правая рука, стрельба этой рукой с -25% к чеку Стрельбы
5	сильно задето туловище, -1д2 Здоровья, +1 Тяжелая рана, -20% Энергии
6	оторвана конечность, персонаж в 0 хитов, +4 Тяжелые раны
7	тяжелое ранение в живот, +1д4 Тяжелых ранения, -1д4 Здоровья, -30% Энергии
8	разрывная пуля попадает в мозг – кровавая смерть
9	выстрел в сердце, грудная клетка разворочена - смерть
10	как №8, но смерть столь ужасна, что все союзники теряют по -1д10% Храбрости

ЗЖ боеприпасы

Бросок	Эффект
1	обожжена левая нога, передвижение на 1 кв требует 2 ЕВ
2	обожжена правая нога, передвижение на 1 кв требует 2 ЕВ
3	обожжена левая рука, стрельба этой рукой с -25% к чеку Стрельбы, -1 Здоровье
4	обожжена правая рука, стрельба этой рукой с -25% к чеку Стрельбы, -1 Здоровье
5	обожжено туловище, -1д4 Здоровья, -20% Энергии
6	обожжена голова, -1 Здоровье, +2д4 Оглушающего вреда
7	сильные ожоги тела, +4 Тяжелых ранения, -50% Энергии
8	сильные ожоги головы, -1д4 Здоровья, +2д4 Огл.вреда, +2 Тяж.раны
9	смертельные ожоги всего тела, смерть
10	как №9, но крики умирающего столь ужасны, что -1д10% Храбрости всем союзникам

Лазер/Плазма

Бросок	Эффект
1	прожжена левая нога, движение на 1 кв требует 2 ЕВ, -1 Здоровье
2	прожжена правая нога, движение на 1 кв требует 2 ЕВ, -1 Здоровье
3	прожжена левая рука, стрельба этой рукой с -25% к чеку Стрельбы, -1 Здоровье
4	прожжена правая рука, стрельба этой рукой с -25% к чеку Стрельбы, -1 Здоровье
5	рана в грудь, -1д6 Здоровья, -30% Энергии
6	касательная рана головы, -1д4 Здоровья
7	прожжен живот, -2д4 Здоровья, -50% Энергии
8	прожжен мозг, мгновенная смерть
9	прожжено сердце, мгновенная смерть
10	как №8, смерть столь ужасна, что всем союзникам -1д10% к Храбрости

Критический промах:

Происходит при броске кубика на 96%+. В этом случае возможны следующие эффекты:

Бросок	Эффект
96	Внезапный страх охватывает персонажа и тот просто теряет все свои оставшиеся ЕВ, не успев сделать выстрел. Персонаж теряет -1д10% Храбрости.
97	По какой-то причине оружие заклинило… В легком ужасе персонаж пытается заставить все-таки его выстрелить, выстрел происходит и уходит в «молоко», а персонаж теряет -1д10% Энергии. Все ЕВ в ход потеряны.
98	Оружие не выстрелило – осечка! Если это была граната, то она просто не сработает, хоть чека и выдернута. Эта неприятность заставит персонажа потерять -5% Храбрости и -5% Энергии. Оставшиеся ЕВ еще можно использовать.
99	Оружие мало того, что не выстрелило, так, похоже, и окончательно пришло в негодность. Остаться безоружным против полчищ безжалостных чужих – не очень-то веселая перспектива. Потеря -15% Храбрости. Все ЕВ в ход потеряны.
00	Неумелое обращение с оружием – и выстрел поражает персонажа! Применить обычный вред. Оставшиеся ЕВ еще можно использовать.

Влияние на Храбрость:

Существует некоторое количество событий (кроме пси-воздействия и восстановления после Паники), которые могут повлиять на значение Храбрости персонажа(ей).

Событие	Эффект
Убит союзник	Оставшиеся теряют 1д12% Храбрости, -2% за каждый ранг ведущего их командира (-2% Сержант, -4% Капитан, -6% Полковник и -8% Генерал), но +2% за каждый ранг погибшего (+2% Сержант, +4% Капитан, +6% Полковник и +8% Генерал).
Свой убит союзником	Оставшиеся теряют 2д12% Храбрости, -2% за каждый ранг ведущего их командира (-2% Сержант, -4% Капитан, -6% Полковник и -8% Генерал), но +2% за каждый ранг погибшего (+2% Сержант, +4% Капитан, +6% Полковник и +8% Генерал).
Персонаж ранен	Раненый теряет -1% Храбрости за 1 потерянное Здоровье.
Свой ранен союзником	Раненый теряет -2% Храбрости за 1 потерянное Здоровье.
Пришелец убит	Все получают +10% Храбрости, солдат получает +20% Храбрости (но не выше максимума Храбрости).

Звания:

По ходу игры персонаж получает звания. Так как силы TerraCom малочисленны и элитны, то здесь даже генерал сражается вместе со своими солдатами – на первой линии обороны Земли.

Звание	Описание
Новичок	Стартовое звание в начале игры (если только Мастер не решает иначе)
Рядовой	Звание появляется при убийстве первого чужого или наборе первых +100 хр (что будет первым)
Сержант	Звание присваивается при убийстве 10+ чужих или наборе первых +500 хр (что будет первым).
Капитан	Звание присваивается при убийстве 20+ чужих или наборе первых +1500 хр (что будет первым).
Полковник	Звание присваивается при убийстве 50+ чужих или наборе первых +5000 хр (что будет первым).
Генерал	Звание присваивается при убийстве 100+ чужих или наборе первых +10000 хр (что будет первым).

Раздел 3. Небоевые взаимодействия.

«Пилот истребителя – это мост между Аллахом и человеком. Ведь пилот большую часть жизни пребывает на небесах, столь близко к Аллаху, как никто иной.»
(капитан Махмуд ибн Хусейн, пилот «Тигров Пророка»)

Этот раздел включает в себя информацию по небоевым чекам характеристик и детальное описание возможностей, предоставляемых некоторыми способностями персонажа.

Небоевые чеки характеристик:

Энергия. Чеки характеристики требуются для действий, связанных с продолжительной активностью: плавание, бег, игра в футбол, отжимания, практически любые спортивные состязания, и т.д. Чек может быть противопоставленным, если персонажи соревнуются в чем-либо.

Храбрость. Эта характеристика кроме моральных сил персонажа, показывают силу его духа и способность передавать свою уверенность и настрой другим людям. Чек может потребоваться в ситуациях, когда нужно поднять моральный дух неигровых персонажей или убедить кого-либо вступить в ряды TerraCom, к примеру.

Реакция. Отвечает не только за реакцию в бою, но и является мерой внимательности, настороженности и остроты чувств персонажа. Поэтому чек этой характеристики может использоваться для обнаружения чего-либо, пассивно скрытого (какая-нибудь деталь, ускользнувшая от внимательного осмотра).

Сила. Чистая мощь мускулов может быть полезна при соревновании по армрестлингу или тяжелой атлетике. Или же для артистичного стрип-танца в ночном клубе для женщин.

Интеллект. Наиболее широко применяемая характеристика. Чеки Интеллекта могут применяться и для того, чтобы понять, как работает инопланетный артефакт или как управлять захваченной летающей тарелкой, чтобы одержать победу в шахматной партии или убедить своими аргументами совет государств-спонсоров TerraCom увеличить финансирование проекта, чтобы починить сломавшееся оружие или защитить обвиняемого в суде. Возможности неограниченны.

Возможности карьеры (Медик):

Персонаж может сделать карьеру медика, взяв две особенности: Медик и Terra-хирург.

Уникальные преимущества карьеры:

- использование медикита или наномеда занимает 1 ЕВ вместо 2 ЕВ;

- скорость восстановления на базе раненых, за которыми присматривает медик (не более 2 пациентов за бонус Интеллекта), возрастает в 2 раза.

- специальная Особенность за 700 хр (после покупки двух предыдущих): Terra-инъекции – иммунитет к вирусам чужих, -1 ко всему вреду, +20% сопротивляемость Оглушению.

Возможности карьеры (Пилот):

Персонаж может сделать карьеру пилота, взяв две особенности: Пилот и Terra-пилот.

Уникальные преимущества карьеры:

- управление военным самолетом SU-2027 «Interceptor-2», а позже летающими тарелками XAC-16 «Firestorm», XAC-31 «Lightning» и XSC-4 «Avenger».
- специальная Особенность за 700 хр (после покупки двух предыдущих): Космо-пилот – дает необходимые навыки для пилотирования летающей тарелки в условиях космоса.

Атмосферное сражение:

Пилот самолета либо летающей тарелки может вступить в сражение с вражеским НЛО. В таком случае битва заключается в успешных бросках на стрельбу, модифицируемых Меткостью орудий до чека и бонусом Реакции персонажа во время чека. Стрельба ведется по очереди, в зависимости от дистанции стрельбы орудий. В случае попадания наносится определенный вред, когда он достигает 75% - то враг сбит. Если вред достигает 100% - то враг уничтожен. Если требуется отступить, то нужно успешно выкинуть противопоставленный чек той Реакции (с бонусом к чеку от Скорости).

Характеристики самолетов/летающих тарелок TerraCom:

Название	Хиты	Скорость (бонус к Реакции)	Транспорт
SU-2027 «Interceptor-2»	12	5	4 чел
XAC-16 «Firestorm»*	10	8	16 чел
XAC-31 «Lightning»*	14	7	20 чел
XSC-4 «Avenger»*	20	10	24 чел

Вооружение самолетов/летающих тарелок TerraCom:

Название	Поврежд.	Дистанция	Меткость	Перезаряд.	Кол-во	
Пушка	1	20	25%	2	200	
Ракета «Hurricane»	1д6	40	70%	15	6	
Ракета «Tornado»	1д12	60	80%	20	3	
Лазерная пушка	1д6+1	30	40%	4	200	*
Плазменная пушка	2д6+2	50	50%	6	200	*
Плазмо-торпеда	2д8+2	70	95%	25	2	*

* летающие тарелки и вооружение, требующие изобретения.

Возможности карьеры (Инженер):

Персонаж может сделать карьеру инженера, взяв две особенности: Инженер и Terra-инженер.

Уникальные преимущества карьеры:

- попытка починки оружия или чего-то другого (нужен чек Интеллекта, всего 1 попытка) занимает 2 ЕВ вместо 4 ЕВ;
- появляется возможность при чеке Интеллекта заниматься починкой оборудования баз TerraCom и летающих тарелок.
- специальная Особенность за 700 хр (после покупки двух предыдущих): Апгрейд Оружия – возможность при чеке Интеллекта вносить в оружие небольшие

технические усовершенствования, которые могут дать: +1 к вреду, +2 к дистанции, +10% к Точности оружия, -10% к трате ЕВ оружия.

Возможности карьеры (Ученый):

Персонаж может сделать карьеру ученого, взяв две особенности: Ученый и Terra-ученый.

Уникальные преимущества карьеры:

- может при чеке Интеллекта использовать неизвестные технологии и артефакты чужих;

- получает +20% к чекам любых попаданий против механизированных созданий пришельцев, а также бонус +10% к Интеллекту.

- увеличенный шанс получения прототипов оружия и брони для тестирования, кроме того, помогает ученым базы «Понтий Пилат» изучать технологии чужих.

- специальная Особенность за 700 хр (после покупки двух предыдущих): Кибер-имплантанты: +10% трем любым характеристикам (на выбор игрока).

Другие карьеры возможны при совместной их разработке вместе с Мастером (примеры: Terra-психолог, десантник, дипломат).

Раздел 4. На складе.

Оружие TerraCom.

«Я доверяю своему автомату больше, чем своей жене»
(сержант Иоганн Вильгельм Грюнштайн,
штурмовик отряда «Черная Пехота»)

Стрелковое оружие – венец Земной технологии, самые лучшие модели вооружения, взявшие лучшее от существующих моделей – например автомат XR-20 взял все лучшее от автомата Калашникова и американской М-60. Все модели оснащены системами лазерного наведения.

Типы боеприпасов:

ББ – бронебойные. Обычные патроны.

РР – разрывные. Боеприпасы этого типа детонируют от контакта с твердой поверхностью, нанося вред всему в округе.

ЗЖ – зажигательные. Этот вид боеприпасов наносит огненный вред всему в зоне действия, а также поджигает легко воспламеняемые материалы, которые продолжают гореть и в последующие раунды.

Огл – оглушающие. Оружие способно временно вывести из строя противника, не нанося ему реального ущерба.

Пистолет XP-12
Мощность: 1д6+1 (ББ)
Дистанция: 8
Вес: 5 (вес магазина 3). 12 патронов.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Обычный	60%	18%
Прицельный	78%	30%

Автомат XR-20
Мощность: 2д4+1 (ББ)
Дистанция: 20
Вес: 8 (вес магазина 3). 20 патронов калибра 6,7.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Очередью	35%	35%
Обычный	60%	25%
Прицельный	110%	80%

Миниган «Мститель»
Мощность: 1д10+2 (ББ), 1д10+1 (РР), 1д10+3 (ЗЖ)
Дистанция: 20
Вес: 19 (вес магазина 5). 15 крупнокалиберных патронов (бронебойных, разрывных или зажигательных). Разрывные и зажигательные – 3х3 кв, -2 вреда/квадрат.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Очередью	40%	40%

Тяжелая авто-пушка «Ярость»
Мощность: 1д12+2 (ББ), 1д12+1 (РР), 1д12+3 (ЗЖ)
Дистанция: 20
Вес: 20 (вес магазина 6). 6 крупнокалиберных патронов (бронебойных, разрывных или зажигательных). Разрывные и зажигательные – 3х3 кв, -2 вреда/квадрат.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Обычный	60%	33%
Прицельный	90%	80%

RPG “Hellfire”
Мощность: 3д8+1 (РР ракета), 3д8 (ЗЖ ракета)
Дистанция: 20
Вес: 10 (вес ракет 8). Разрывные и зажигательные – 7х7 кв, -1 вред/квадрат.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Обычный	55%	45%
Прицельный	115%	75%

Снайперское ружье XSNP-5
Мощность: 1д8+1 (ББ)
Дистанция: 50
Вес: 10 (вес магазина 1). 5 патронов калибра 6,7.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Обычный	70%	45%
Прицельный	125%	90%

Огнемет “Геенна»
Мощность: 3д8 (ЗЖ)
Дистанция: 6
Вес: 16 (вес магазина 6). Зажигательная смесь на 3 выстрела, конус 6х3 кв.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Обычный	65%	40%
Прицельный	100%	80%

Армейский нож «Wenger»
Мощность: 1д4+Х (Х – ½ бонуса Силы, округленное вниз)
Дистанция: 1
Вес: 1

Тип удара	Точность	ЕВ
Наотмашь	66%	25%
Удар	84%	56%

Шоковая дубинка «Pacifier»
Мощность: 3д4 (Огл)
Дистанция: 1
Вес: 4

Тип удара	Точность	ЕВ
Наотмашь	70%	30%
Удар	96%	60%

Граната XG-8
Мощность: 3д6 (РР)
Дистанция: Х (бонус Силы * 3)
Вес: 2. 4х4 кв, -1 вред/кв.

Тип броска	Точность	ЕВ
Обычный	85%	25%

* Взвод гранаты требует -50% ЕВ

Сверх-оружие TerraCom.

«Elerium flows in my veins!»
(татуировка на руке капитана TerraCom
Адама Лонли, отряд «Дева Мария»)

Это оружие еще только разрабатывается или его только предстоит открыть ученым Земной обороны TerraCom, если они получат доступ к технологиям пришельцев.

Типы боеприпасов:
Л – лазерные. Лазерное оружие не требует сменного источника энергии. Оно практически вечно, замена элериум-батареи требуется 1 раз в 12500 выстрелов, что происходит на базе в мастерских TerraCom.
П – плазменные. Самое мощное и точное оружие, которое способны разработать ученые Земли на основе технологий пришельцев.

Лазерный пистолет XLP-1
Мощность: 1д6+4 (Л)
Дистанция: 10

Вес: 5

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Очередью	28%	25%
Обычный	40%	20%
Прицельный	68%	55%

Лазерная винтовка XLR-3
Мощность: 2д4+4 (Л)
Дистанция: 24
Вес: 8

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Очередью	46%	34%
Обычный	65%	25%
Прицельный	100%	50%

Лазерная снайперская винтовка XSNP-7
Мощность: 1д8+4 (Л)
Дистанция: 60
Вес: 12.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Обычный	75%	42%
Прицельный	130%	88%

Тяжелая лазерная винтовка XLR-10
Мощность: 2д6+4 (Л)
Дистанция: 20
Вес: 18

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Обычный	75%	33%
Прицельный	110%	60%

Плазменный пистолет XPP-12
Мощность: 1д6+6 (П)
Дистанция: 8
Вес: 7 (вес плазменного картриджа 3). 22 заряда.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Очередью	50%	30%
Обычный	65%	30%
Прицельный	85%	60%

Плазменная винтовка XPR-7
Мощность: 2д4+6 (П)
Дистанция: 20
Вес: 12 (вес плазменного картриджа 4). 24 заряда.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Очередью	55%	36%
Обычный	86%	30%
Прицельный	100%	60%

Тяжелая плазменная винтовка XPR-20A
Мощность: 2д6+6 (П)
Дистанция: 18

Вес: 21 (вес плазменного картриджа 6). 32 заряда.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Очередью	50%	35%
Обычный	75%	30%
Прицельный	100%	60%

Огнемет “Элериум»
Мощность: 6д8 (П)
Дистанция: 6
Вес: 18 (вес магазина 4). Зажигательная смесь на 3 выстрела, конус 6х3 кв.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Обычный	65%	35%
Прицельный	100%	75%

Ручной гранатомет “Глушитель”
Мощность: 3д6 (Огл)
Дистанция: 14
Вес: 6 (вес оглушающих бомб 1). 5х5 кв, -1 вред/квадрат.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Обычный	65%	40%
Прицельный	110%	75%

Нано-нож “Misericord”
Мощность: 1д4+3+Х (Х – ½ бонуса Силы, округленное вниз). Игнорирует броню.
Дистанция: 1
Вес: 1

Тип удара	Точность	ЕВ
Наотмашь	72%	34%
Удар	90%	70%

Плазменная граната XG-21P
Мощность: 5д6 (П)
Дистанция: Х (бонус Силы * 3)
Вес: 2. 6х6 кв, -1 вред/кв.

Тип броска	Точность	ЕВ
Обычный	85%	25%

* Взвод гранаты требует -50% ЕВ

Гравиграната XG-25G
Мощность: 3д6 (РР) +2д6 (Огл)
Дистанция: Х (бонус Силы * 3)
Вес: 2. 6х6 кв, -2 вред/кв.

Тип броска	Точность	ЕВ
Обычный	85%	25%

* Взвод гранаты требует -50% ЕВ

Прочее оборудование TerraCom.

«Икс-сплавы и новый источник энергии – элериум - открывают перед нами удивительные сверхвозможности. И горе тому, кто теперь осмелится встать у нас на пути!»
(Евпатий Иванов, старший научный сотрудник TerraCom)

Медикит.
Универсальная аптечка, содержит мощные стимулянты, психостимуляторы, болеутоляющие и останавливающие кровотечение средства – лучшие достижения Земной медицины 21 века.
Использование: 2 ЕВ
Запас: по 5 лекарств каждого типа.
Вес: 5
Стимулянты – каждое применение стимулянтов снимает 2 очка оглушающего вреда, нанесенное здоровью.
Лечение – каждое применение заживляющих раны средств снимает 1 очко вреда, нанесенное здоровью и имеет шанс, равный Интеллекту медика вылечить 1 Тяжелую рану в случае ее наличия.
Психостимуляторы – каждое применение восстанавливает 3д10% потерянной Храбрости.

Детектор движения.
Наладонное устройство, позволяющее определить наличие движения вокруг, даже через стены и другие препятствия. Показывает дистанцию и примерный размер цели.
Использование: 25% ЕВ
Вес: 2

Пси-усилитель (требует изобретения)
Устройство, подключаемое к нервным окончаниям руки и стимулирующее мозговую деятельность человека, позволяя тому контролировать пси-волны, излучаемые разумом других существо.
Использование: 25% ЕВ (Паника), 50% ЕВ (Контроль) или 75% (Пси-удар)
Вес: 6
Паника – самый простой метод воздействия на чужой разум, вселяющий в него противоестественные страхи и открывающий путь к ужасам подсознания. Делается чек Пси-силы использующего против Пси-стойкости цели, в случае успеха цель теряет -20% Храбрости.
Контроль – более сложный трюк, ставящий своей целью захват контроля над разумом существа. В случае успеха чека Пси-силы использующего против Пси-стойкости цели с +15%, использующий на 1 полный раунд контролирует свою цель.
Пси-удар – не столь сложный трюк, но требующий немалой концентрации. В случае успеха чека Пси-силы против Пси-стойкости, враг немедленно получает 1д4 пси-вреда + Х, где Х – ½ Бонуса от Интеллекта, округленное в меньшую сторону. Броня от пси-удара не спасает.

Портативный огнетушитель.
Небольшое устройство, крепящееся на пояс. В случае экстремальных перепадов температуры автоматически лопается и покрывает все в пределах 2 кв м пеной. Уменьшает вред от огня на -80% в этот раунд и тушит его на персонаже.
Вес: 2

Осветительная граната.
Граната, взрывающаяся в яркой вспышке, и освещающая окружающее пространство в течение 1д4+4 раундов.
Мощность: 1д6 (Огл)
Дистанция: X (бонус Силы * 3)
Вес: 2. 6х6 кв, -1 вред/кв.

Тип броска	Точность	ЕВ
Обычный	85%	25%

* Взвод гранаты требует -50% ЕВ

Гравищит (требует изобретения).
Защитное приспособление в форме тяжелого и громоздкого браслета, построенное на принципах антигравитационного поля, генерируемого элериум-преобразователем при бомбардировках этого элемента частицами антиматерии. При активации создает вокруг левой кисти полусферу антигравитации, которой можно орудовать как щитом. Гравищит прекрасно защищает от обычных земных типов вооружения, включая ББ, ЗЖ и РР, заставляя противника стрелять по персонажу со штрафом -50% к чеку Стрельбы из любых типов такого оружия. Плазменное оружие также получает штраф -15% к чеку Стрельбы. Впрочем, от лазерных лучей гравищит не предоставляет никакой защиты вообще. Длительность защиты – 1 час. Прекрасное средство подавления восстаний.
Использование: 4 ЕВ
Заряд: 1 элемент питания на 1 использование.
Вес: 7

Пси-дампер (требует изобретения).
Это устройство с элериум-элементом питания, требующим периодической замены, при активации способно поглощать активные пси-волны, и поэтому предоставляет на 10 раундов +30% бонус к Пси-стойкости.
Использование: 2 ЕВ
Заряд: 1 элемент питания на 5 использований
Вес: 3

Наномед (требует изобретения).
Открытие нанотехнологий позволило Земной медицине сделать гигантский рывок вперед. Наномед – полевая аптечка с набором шприцов, содержащих необходимые для разных случаев нанорастворы.
Использование: 2 ЕВ
Запас: по 5 нанолекарств каждого типа.
Вес: 4
Нано-стимулянты – каждое применение стимулянтов снимает 4 очка оглушающего вреда, нанесенное здоровью.
Внутриклеточное лечение – каждое применение этих заживляющих раны средств снимает 2 очка вреда, нанесенного здоровью, и имеет шанс, равный Интеллекту медика +20% вылечить 1 Тяжелую рану в случае ее наличия.
Нано-психо – каждое применение восстанавливает 5д10% потерянной Храбрости.

Кевларовая броня
Бонус +2 к броне. Лучше чем ничего. По крайней мере, есть шансы выжить после касательных выстрелов врага, которые бы гарантированно испепелили любого гражданского (хотя проваляться несколько недель в реанимации придется в любом случае – конечно, если вовремя эвакуировать в госпиталь на базу). Предоставляется всем новичкам и рядовым на базе «Понтий Пилат».

Броня из икс-сплавов
Бонус +5 к броне. Это уже неплохая защита, которая может даже остановить небольшую часть выстрелов чужих. Икс-сплавы получены в результате исследований технологий чужих – в частности сплавов, применяемых ими в строительстве НЛО. Кроме того, броня дает 50% иммунитет к огненному вреду и 10% сопротивляемость оглушению. Для обладания ей требуется звание сержанта, пилота, либо любого специалиста с приставкой «Terra».

Робо-броня (требует изобретения)
Бонус +7 к броне. Улучшенный вариант брони из икс-сплавов, чьи возможности улучшены с помощью роботизированных элементов. К сожалению, эта разновидность боевой защиты все еще способная защитить ее носителя лишь от касательных попаданий из оружия чужих. Броня дает полный иммунитет к огненному вреду и 30% сопротивляемость оглушению. Для обладания ей требуется звание сержанта, пилота, либо любого специалиста с приставкой «Terra».

Силовая броня (требует изобретения)
Бонус +10 к броне. Величайшее достижение технологии, броня, усиленная многочисленными роботизированными элементами, использующими в качестве источника питания элериум. В шлем встроены новейшие воздухофильтры, защищающие от вдыхания вредных примесей. Предоставляет прекрасную защиту от плазменного и иного оружия пришельцев, защищает от огня и оглушения. Адекватно вооруженный боец в такой броне способен в одиночку остановить несколько танков или подавить народное восстание в Княжестве Лихтенштейн. Броня дает полный иммунитет к огненному вреду и 50% сопротивляемость оглушению. Для обладания ей требуется минимум звание капитана.

Гравиброня (требует изобретения)
Бонус +11 к броне. Лучшая защита, которую могут предоставить технологии чужих. Представляет собой улучшенную силовую броню, дополненную пластинами из сверхжаропрочных и плазмостойких материалов, используемых в элериум-двигателях летающих тарелок пришельцев. Кроме этого, в гравиброню встроены элементы антигравитационного двигателя, позволяющие эффективно перемещаться по воздуху (движение по воздуху – 3 ЕВ, подъем/снижение – 4 ЕВ). Разумеется, броня дает полный иммунитет к огненному вреду и 50% сопротивляемость оглушению. Для обладания ей требуется звание полковника, не меньше.

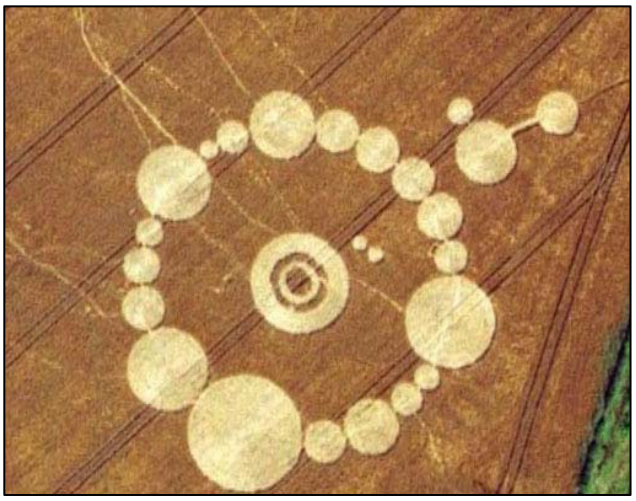
Раздел 5. Миссии (только для Мастера).

«Вы – защитники человечества,
вы – карающая длань Господа!»
(пастор Альфонсо, из речи
на базе «Понтий Пилат»)

В настольной ролевой игре ***«UFO: Вторжение»*** основной целью игры является защита Земли от необратимой угрозы вторжения инопланетных сил, жаждущих захватить контроль над нашей планетой. Персонажам игроков предстоит пройти путь от необстрелянных новичков до высших званий сил планетарной обороны – TerraCom.

Разнообразие возможных миссий ограничено только воображением Мастера.

Это и расследование случаев исчезновения людей в рыбацких деревушках ныне феодальной Кореи. Это и присутствие в качестве телохранителей на важных встречах правящих кругов планеты. Это и подавление антиправительственных демонстраций (вполне возможно, что и без особого применения силы) в неспокойных регионах. Это и зачистка от инопланетного присутствия улиц Мехико, терроризируемых чужими. Это и эвакуация ценного для TerraCom ученого, заключенного военной хунтой Намибии в тюрьму. Это и расследование причин возникновения нового опасного заболевания, передающегося воздушно-капельным путем, появившегося в бассейне реки Конго. Это и захват подбитого над Андами корабля чужих. Это и восстановление морального духа техасских фермеров, в конец запуганных кругами на полях и таинственной гибелью крупного рогатого скота. Это и операция по устранению правительства Республики Фландрия, пошедшего на опасный сговор с пришельцами. Это и… you name it.



Чем все закончится – опять же остается на усмотрение Мастера. Может быть, он решит, что никакие, даже самые героические усилия TerraCom не в силах остановить волну Вторжения – и в конце персонажи за мгновения до своей гибели станут свидетелями того, как небеса родной планеты почернеют от гигантских НЛО, разворачивающих свои силы для финальной орбитальной бомбардировки – и Земля за считанные минуты превратится в пылающую сферу хаоса. Может быть финальной миссией будет уничтожение секретной базы чужих в глубинах Красной планеты, базы, из недр которой вторжением руководит верхушка так называемых Небесных. Может быть, пришельцы в результате сочтут человечество достойным и равным по силам соперником – и наступит долгожданный, но хрупкий мир…

Раздел 6. Внеземное (только для Мастера).

«Какую же мразь породила эта Вселенная!»
(Terra-хирург Франсуа Анри, на вскрытии чужого)

Чужие.

Сектоид.

Ростом 1,6 метра, сектоиды являются одними из самых слабых физически, но интеллектуально развитых рас чужих. Сектоиды – гуманоиды, с тщедушным телом, непропорционально большой головой с большими черными глазами, и перепончатыми пальцами на конечностях, что выдает их морское происхождение. Сектоиды бесполы, судя по всему, размножаются они клонированием.

Хар-ки:	*Солдат*	*Навигатор*	*Медик*	*Инженер*	*Лидер*	*Командир*
ЕВ	5	5	5	5	5	6
Здоровье	3	3	3	3	3	4
Энергия	80%	80%	80%	85%	90%	100%
Реакция	60%	70%	65%	65%	70%	75%
Сила	25%	25%	25%	25%	30%	35%
Храбрость	60%	60%	60%	60%	70%	80%
Интеллект	60%	70%	70%	70%	70%	80%
Стрельба	35%	35%	35%	35%	45%	60%
Метание	65%	65%	65%	65%	65%	65%
Ближний бой	30%	30%	30%	30%	30%	30%
Пси-стойкость	50%	50%	55%	50%	60%	70%
Пси-сила *	0%	0%	0%	0%	40%	55%
Броня	0	0	0	0	0	0

* только лидеры и командиры

Способности:

Физическая слабость - +20% вреда от оружия ближнего боя

Гуманоид – в качестве оружия использует артефакты чужих

Селатид.

Селатиды составляют компанию мутонам в их рейдах террора. Атакуют кислотным плевком, особо опасным, если на PC нет брони. Выглядят как парящий на небольшой высоте шарообразный сгусток мышц, лилово-фиолетового цвета.

Характеристики:

ЕВ	6
Здоровье	6
Энергия	80%
Реакция	40%
Сила	75%
Храбрость	90%
Интеллект	40%
Стрельба	50%
Метание	-
Ближний бой	-
Пси-стойкость	60%
Броня	1

Способности:

Кислотный плевок - +60% вреда небронированным (+10% вреда солдатам в кевларовой броне). Наносит 3д8 вреда. Меткость/ЕВ: Обычный – 75%/2, Прицельный – 110%/4.

Летает – парит в воздухе.

Пси-детект – определяет расположение PC по пси-волнам, излучаемым мозгом. Не получает штрафов ночью.
Маленький - -10% к чекам любых попаданий!
Навесная стрельба – 7 кв в помещении или 16 кв вне его.

Небесный.

Наиболее опасная раса чужих, редко встречается на Земле, так как предпочитает посылать на Землю другие, подчиненные им расы. Облачены в золотисто-оранжевые скафандры, судя по всему, био-механически усиленные. Гуманоиды.

Хар-ки:	*Солдат*	*Лидер*	*Командир*
ЕВ	6	7	10
Здоровье	5	5	6
Энергия	85%	95%	110%
Реакция	75%	80%	85%
Сила	50%	50%	50%
Храбрость	70%	80%	90%
Интеллект	70%	80%	95%
Стрельба	40%	60%	85%
Метание	80%	80%	80%
Ближний бой	45%	45%	45%
Пси-стойкость	55%	65%	75%
Пси-сила	45%	50%	55%
Броня	3	5	6

Способности:
Ночное зрение – не получают штрафов ночью.
Небесные плащи – получают -30% вреда от огня и -20% от оглушения.
Гуманоид – в качестве оружия использует артефакты чужих

Летун

Слабые чужие, способные к полету, правда, небыстрому. Чем-то похожи на демонов из мифологии – когтистые лапы, рогатые и зубастые головы. Нижние конечности, по-видимому, ампутированы, вместо них встроено какое-то громоздкое антигравитационное устройство.

Хар-ки:	*Солдат*	*Навигатор*	*Инж.*	*Медик*	*Лидер*	*Командир*
ЕВ	5	5	5	5	7	9
Здоровье	4	4	4	4	5	6
Энергия	80%	80%	85%	80%	90%	100%
Реакция	50%	60%	55%	55%	65%	75%
Сила	40%	40%	40%	40%	50%	55%
Храбрость	50%	50%	50%	50%	60%	70%
Интеллект	45%	55%	55%	55%	55%	65%
Стрельба	30%	30%	30%	30%	50%	70%
Метание	55%	55%	55%	55%	60%	65%
Ближний бой	70%	70%	70%	70%	70%	70%
Пси-стойкость	35%	35%	35%	40%	45%	55%
Броня	1	1	2	1	2	3

Способности:
Физическая слабость - +20% вреда от оружия ближнего боя
Летает – парит в воздухе.
Гуманоид – в качестве оружия использует артефакты чужих

Мутон

Самая физически мощная раса чужих – впрочем, не отличающаяся интеллектом, и восприимчивая к пси-воздействию. Отличается огромным, двухметровым ростом, гуманоидным сложением, бугрящимися мускулами и ярко-зеленым цветом защитного покрытия кожи.

Хар-ки:	*Солдат*	*Навигатор*	*Инженер*
ЕВ	6	7	6
Здоровье	13	13	13
Энергия	90%	90%	95%
Реакция	60%	70%	65%
Сила	80%	70%	70%
Храбрость	70%	80%	80%
Интеллект	25%	40%	40%
Стрельба	45%	60%	60%
Метание	65%	65%	65%
Ближний бой	80%	80%	80%
Пси-стойкость	20%	25%	25%
Броня	4	4	4

Способности:
Кожа-броня - -40% вреда от бронебойного оружия
Камуфляж – хорошие шансы укрыться на зеленом фоне лесов и джунглей
Защита от оглушения - -60% от повреждений Оглушающим оружием
Гуманоид – в качестве оружия использует артефакты чужих

Змеечеловек

По видимому, эта раса развивалась в очень враждебных условиях – только этим можно объяснить их удивительную стойкость к экстремальным температурам и способность размножаться, вынашивая в себе кладки яиц. Передвигаются змеелюди с помощью единственной «ноги» - мощного мускула в виде змеиного хвоста. Судя по всему – они хищнические рептилии, которые были бы исключительно опасны, если бы им удалось начать размножаться на Земле.

Хар-ки:	*Солдат*	*Навигатор*	*Инженер*	*Лидер*	*Командир*
ЕВ	4	4	4	5	5
Здоровье	6	6	6	7	8
Энергия	70%	70%	75%	80%	85%
Реакция	45%	45%	45%	60%	80%
Сила	45%	45%	45%	45%	50%
Храбрость	50%	50%	50%	60%	70%
Интеллект	50%	60%	60%	60%	65%
Стрельба	30%	30%	30%	50%	70%
Метание	65%	65%	65%	65%	65%
Ближний бой	80%	80%	80%	80%	80%
Пси-стойкость	35%	40%	40%	50%	55%
Броня	2	3	3	3	4

Способности:
Сопротивляемость огню - -30% вреда от огня и зажигательных патронов
Гуманоид – в качестве оружия использует артефакты чужих

Силакоид

Силакоиды – прочные кремниевые твари небольшого размера, чьи внутренности генерируют огромное количество тепла, поэтому силакоиды оставляют за собой слой выжженной земли. Разумеется, твари невосприимчивы к огню или зажигательному оружию.

Характеристики:	
ЕВ	4
Здоровье	12
Энергия	85%
Реакция	45%
Сила	75%
Храбрость	100%
Интеллект	20%
Стрельба	-
Метание	-
Ближний бой	80%

Пси-стойкость	85%
Броня	6

Способности:
Удар жаром - +20% вреда небронированным. Наносит 1д12+2 вреда. Меткость/ЕВ: Обычный – 90%/2.
Маленький - -10% к чекам любых попаданий!
Неустойчивость к взрывам - +30% вреда от взрывов и разрывного оружия
Иммунитет к жаре и огню – полная неуязвимость к огню и даже зажигательным патронам

Кибердиск

Кибердиски – автоматизированное оружие террора и уничтожения, представляющие собой миниатюрную копию НЛО, передвигающуюся с помощью антигравитационного двигателя и оснащенную мощной плазменной пушкой в нижней части диска.

Характеристики:

ЕВ	7
Здоровье	12
Энергия	100%
Реакция	70%
Сила	95%
Храбрость	-
Интеллект	60%
Стрельба	50%
Метание	-
Ближний бой	-
Пси-стойкость	-
Броня	10

Способности:
Плазменный луч – испепеляющий выстрел наносит 2д8+6 вреда раскаленной плазмой. Дистанция 24 кв. Меткость/ЕВ: Обычный – 75%/3, Прицельный – 110%/4.
Бронированный – получает -20% вреда от ББ боеприпасов и -40% от РР.
Саморазрушение – при уничтожении, наносит 2д8 вреда (РР) всему в окрестностях 7х7 кв, вред уменьшается на -1 за каждый квадрат удаления от центра взрыва
Механика – иммунитет к пси-воздействиям, понижению Храбрости и тяжелым ранам.
Летает – парит в воздухе.

Мозгочерви

Мозгочерви представляют собой страшных обитателей иных миров – клубок копошащихся червеобразных тварей, способных передвигаться по воздуху на небольшой высоте и обладающих мощной пси-силой. Судя по всему именно пси-волнами, излучаемыми мозгом, они и питаются.

Характеристики:

ЕВ	3
Здоровье	4
Энергия	60%
Реакция	45%
Сила	35%
Храбрость	120%
Интеллект	60%
Стрельба	-
Метание	-
Ближний бой	-
Пси-стойкость	85%
Пси-сила	50%
Броня	1

Способности:
Пси-способности – обладают способностью вторгаться в разум. Затрата ЕВ на пси-способности: 1 ЕВ (Паника), 2 ЕВ (Контроль) или 3 ЕВ (Пси-удар).
Летает – парят в воздухе.
Маленький - -10% к чекам любых попаданий!

Артефакты пришельцев.

Артефакты пришельцев могут быть эффективно использованы только при наличии способности Ученый (и при чеке Интеллекта). Одного успешного чека Интеллекта достаточно, чтобы понять, как пользоваться данным типом артефактов чужих. В случае провала чека – использовать данный тип артефактов невозможно. В критических ситуациях персонаж без способности Ученый, также может попытаться однократно воспользоваться артефактом – но для этого необходимо сделать успешный чек ½ Интеллекта.

Микро-пистолет чужих
Мощность: 1д4+6 (П)
Дистанция: 6
Вес: 4 (вес плазменного картриджа 1). 20 зарядов.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Обычный	55%	28%
Прицельный	76%	56%

Плазменный пистолет чужих
Мощность: 1д6+6 (П)
Дистанция: 8
Вес: 7 (вес плазменного картриджа 3). 26 зарядов.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Очередью	50%	30%
Обычный	65%	30%
Прицельный	85%	60%

Плазменная винтовка чужих
Мощность: 2д4+6 (П)
Дистанция: 20
Вес: 12 (вес плазменного картриджа 4). 28 зарядов.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Очередью	55%	36%
Обычный	86%	30%
Прицельный	100%	60%

Тяжелая плазменная винтовка чужих
Мощность: 2д6+6 (П)
Дистанция: 18
Вес: 21 (вес плазменного картриджа 6). 35 зарядов.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Очередью	50%	35%
Обычный	75%	30%
Прицельный	100%	60%

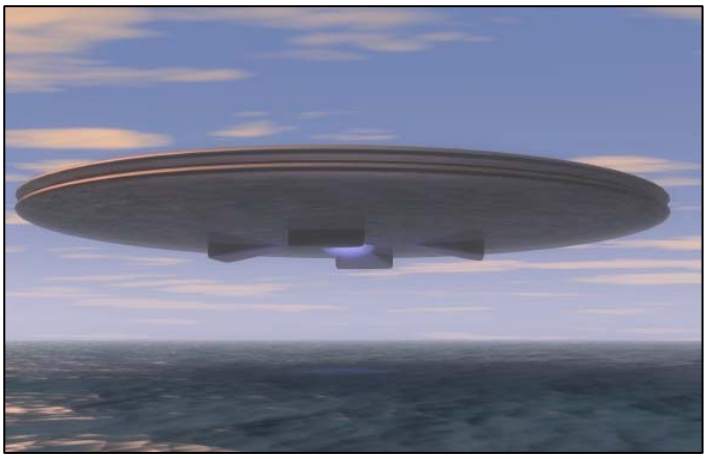
Ручной гранатомет чужих
Мощность: 3д6 (Огл)
Дистанция: 14
Вес: 6 (вес оглушающих бомб 1). 5х5 кв, -1 вред/квадрат.

Тип выстрела	Точность	ЕВ
Обычный	65%	40%
Прицельный	110%	75%

Плазмо-резак чужих
Мощность: 1д4+4+X (X – ½ бонуса Силы, округленное вниз).
Дистанция: 1
Вес: 1

Тип удара	Точность	ЕВ
Наотмашь	60%	35%
Удар	85%	75%

Плазменная граната чужих



Мощность: 5д6 (П)
Дистанция: X (бонус Силы * 3)
Вес: 2. 6x6 кв, -1 вред/кв.

Тип броска	Точность	ЕВ
Обычный	85%	25%

* Взвод гранаты требует -50% ЕВ

НЛО пришельцев.

Характеристики НЛО:

Название	Хиты	Скор.	Трансп.	Повреж.	Дистан.	Метк.	Перез.
Малый скаут	2	3	1д3	1	10	20%	4
Средний скаут	5	4	1д3+1	1д4	20	30%	4
Большой скаут	8	5	1д4+3	1д6	25	40%	4
Похититель	12	6	1д4+3	1д8	30	50%	6
Исследователь	10	6	2д3+1	2д6	30	50%	6
НЛО-транспорт	16	8	2д6+2	2д8	30	50%	6
Террор-НЛО	20	8	3д4+4	2д6+2	40	65%	10
Крейсер НЛО	30	10	3д4+7	2д8+2	50	75%	10

Хиты: количество повреждений, которое НЛО способен выдержать.
Скорость: условная скорость НЛО в атмосфере.
Транспорт: количество пришельцев, перевозимое данным НЛО.
Повреждение: количество повреждений, наносимых плазменными орудиями НЛО.
Дистанция: дистанция атаки НЛО.
Меткость: шанс НЛО поразить летательные аппараты TerraCom.
Перезарядка: время на перезарядку плазменных орудий НЛО.

Технологии пришельцев.

Они превосходят нас в своем технологическом развитии на столетия. Но они вторглись на нашу планету и мы не сдадимся без боя. Человечество прекрасно учится – особенно на собственных ошибках. Некоторые из технологий чужих могут быть изучены при нынешнем уровне развития науки и применены на благо Земли.

Икс-сплавы. Сверхлегкие и сверхпрочные сплавы, основа конструкции корпусов НЛО и оружия пришельцев, способного выдерживать температуры раскаленной плазмы. Могут быть получены в земных условиях.

Элериум. Уникальный радиоактивный химический элемент, не встречающийся в Солнечной системе. При бомбардировке его частицами антиматерии высвобождается чудовищная энергия, которая может быть утилизирована для множества целей – от межпланетных полетов до генерирования узконаправленных потоков плазмы.

Антигравитация. Построить антигравитационный двигатель, обладая таким мощным источником энергии, как элериум – не проблема. Открытие антигравитации способно решить проблемы межпланетного и даже межзвездного перелета, и сделать атмосферные перелеты столь же доступными как велосипедные прогулки. НЛО пришельцев оборудованы такими двигателями, и открытие их секретов – мечта земных ученых.

Контролируемая плазма. Ученые уже давно получают плазму в лабораторных условиях. Но чтобы сделать из нее мощное и надежное оружие, нужно решить проблему не только достаточно прочного материала, способного выдерживать сверхвысокие температуры, но и проблему компактного и тысячекратно более мощного, чем существующие земные аналоги, источника питания. Пришельцы, судя по всему, уже давно решили обе эти проблемы, так как они обладают плазменным оружием, по убойной силе превосходящей оружие землян настолько же, насколько автомат десантника превосходит охотничий лук древнего кроманьонца.

Псионика. Чужие способны использовать гораздо больший процент своих мозговых клеток, чем человек, искусственно отключая на молекулярном уровне ДНК-блокираторы пси-способностей, присутствующие у каждого высокоразвитого существа. Это позволяет им подавлять или изменять определенные мозговые импульсы других существ, что может привести к панике или временному безумию, или еще к чему похуже. Открытие этого секрета дало бы землянам, наконец, возможность на равных сражаться с врагом из тьмы космоса, тренируя собственных пси-бойцов.

Нанотехнологии. В своих чудовищных генетических экспериментах над людьми и другими земными формами жизни пришельцы используют нанотехнологии – микроскопических нанороботов, способных к перекраиванию организма на молекулярном и даже атомном уровне. Все пришельцы носят следы подобной генной модификации – искусственно ускоренный метаболизм, сопротивляемость различным типам повреждений, и т.д. Изобретение подобной технологии позволило бы человечеству сделать настоящий рывок в медицине.